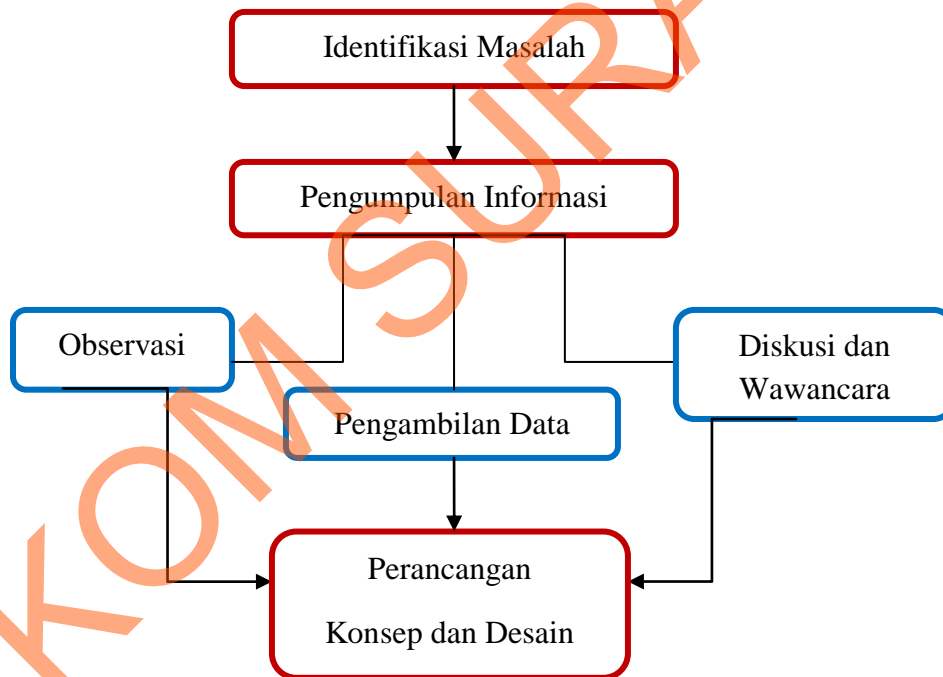


BAB III

METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang cara dan metode yang digunakan dalam perancangan Website TokoOn sebagai portal PT. Indosat Mega Media, berikut bagan perancangannya :



PT. Indosat Mega Media merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan multimedia. Dan baru-baru ini PT. Indosat Mega Media mulai mengembangkan sayapnya pada bisnis online atau E-marketplace, bernama TokoOn. Bisnis online ini hadir dengan mengangkat produk-produk yang dihasilkan dari UKM-UKM Indonesia. TokoOn ini hadir dengan memberikan kemudahan, kenyamanan dan keamanan berbelanja online. Untuk menarik minat customer agar berbelanja online di TokoOn maka diperlukan sebuah website yang kreatif, menarik, interaktif, berkualitas dan memberikan kemudahan dalam menjelaskan produk-produk UKM yang ada di Indonesia. Karena dengan tampilan website yang seperti itu customer bisa yakin untuk berbelanja online melalui website TokoOn. Oleh karena itu penulis akan merancang website tersebut. Dalam proses pengerjaannya, penulis melewati beberapa tahap yang dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi, dan perancangan konsep dan desain.

3.1 Identifikasi Masalah

Dalam kerja praktek ini, penulis berusaha menemukan, mempelajari serta menganalisis permasalahan PT.Indosat Mega Media. Permasalahan yang timbul pada program terbarunya yaitu TokoOn, dimana bisnis online ini dirasa kurang menarik lebih banyak konsumen.

3.1.1 Analisis Perusahaan

Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap sejarah perusahaan, visi, misi dan identifikasi masalah yang dimiliki oleh PT.Indosat Mega Media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsep yang akan dicantumkan dalam desain website yang akan di kerjakan. Melalui visi misi PT.Indosat Mega Media, dapat ditentukan konsep desain website seperti apa yang ingin ditonjolkan. Untuk membuat desain website penulis juga perlu mengumpulkan beberapa data pendukung, seperti latar belakang perusahaan dan peraturan dari TokoOn itu sendiri.

3.2 Pengumpulan Informasi

Dalam pengumpulan informasi dibutuhkan beberapa metode untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

3.2.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi di internet dan perpustakaan untuk dijadikan sebagai gambaran-gambaran dalam pengerjaan website nantinya. Dengan melakukan observasi ini penulis menjadi mengerti tentang data-data apa saja yang perlu dan tidak perlu untuk ditampilkan dalam sebuah perancangan website.

3.2.2 Diskusi dan Wawancara

Diskusi atau wawancara ini dilakukan dengan pihak perusahaan yang dalam posisinya merupakan mentor dari penulis. Dalam diskusi atau wawancara tersebut penulis menggali informasi tentang detail perusahaan PT.Indosat Mega Media mulai dari analisis Sejarah perusahaan sampai Profil perusahaan dan program-program yang dilakukan. Selanjutnya penulis juga mencari informasi tentang visi, misi program terbarunya apa saja. Dalam diskusi tersebut penulis mendapatkan beberapa informasi tentang gambaran yang akan ditampilkan dalam perancangan website tersebut.

3.3 Pengambilan Data

Setelah melakukan observasi dan diskusi, selanjutnya penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan website yang akan dilakukan. Data yang akan dikumpulkan berupa logo dari TokoOn itu sendiri untuk dipasang pada website yang akan dibuat dan akan di dukung dari iklan-iklan yang telah dibuat oleh PT.Indosat Mega Media.

3.4 Perancangan Konsep Desain

Setelah melakukan analisis terhadap perusahaan maka selanjutnya dilakukan perancangan desain. Dalam perancangan desain ini, penulis mulai membentuk suatu konsep perancangan desain. Langkah – langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah :

- a. Penentuan Konsep Desain dan sketsa
- b. Konsep Warna
- c. Pembuatan Desain Website

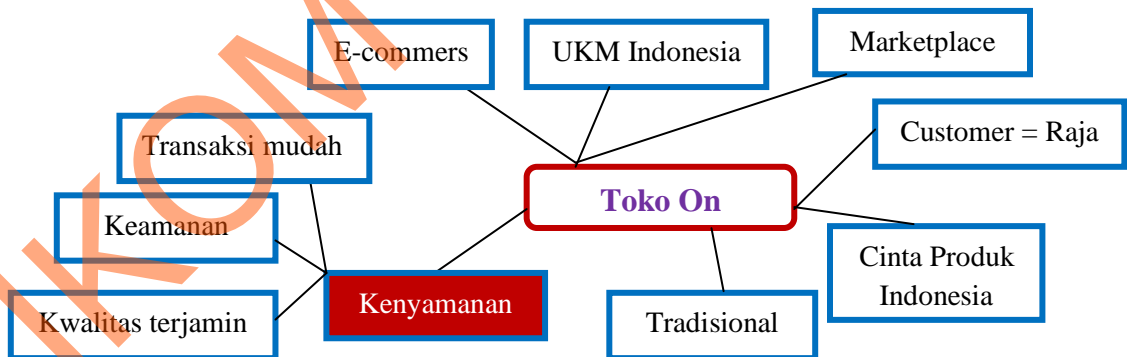
3.5 Bagan Pengerjaan Website

Agenda dalam pengerjaan desain website terdapat beberapa langkah yang akan di tunjukan dalam bagan sebagai berikut :



3.5.1 Brainstorming konsep

Dalam membuat suatu rancangan desain yang memecahkan masalah tentu memerlukan ide yang cemerlang agar masalah terpecahkan dan menemukan sebuah konsep yang kreatif. Proses menemukan ide tersebut memerlukan tahap diskusi bersama saling mencurahkan ide dan pendapat secara random yang disebut dengan istilah *brainstorming*. Proses ini sangat penting karena dari sinilah bagaimana ide menjadi semakin terekplorasi dari berbagai macam sudut pandang. Konsepnya ialah mengambil dari konsep kenyamanan. Dimana konsep ini telah mewakili dari keinginan customer saat melakukan belanja online, yaitu transaksi mudah, aman, kualitas barang tetap baik dan pengiriman cepat.

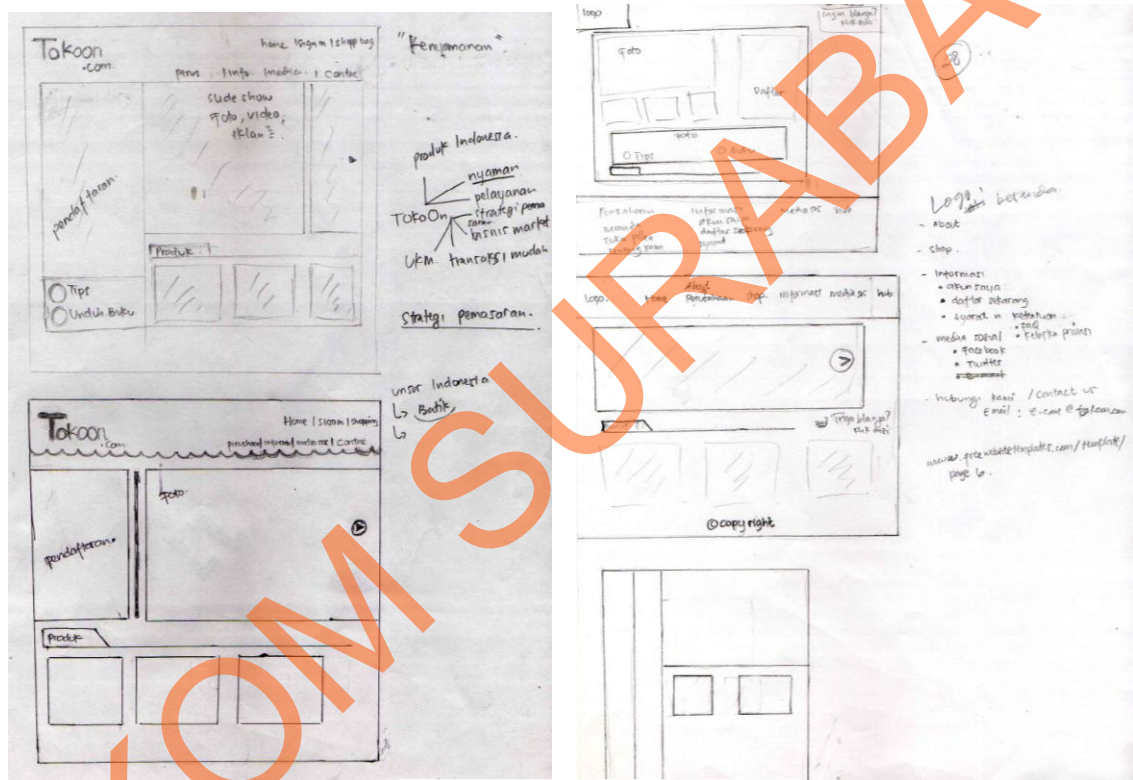


Gambar 3.1 Brainstorming

3.5.2 Sketsa

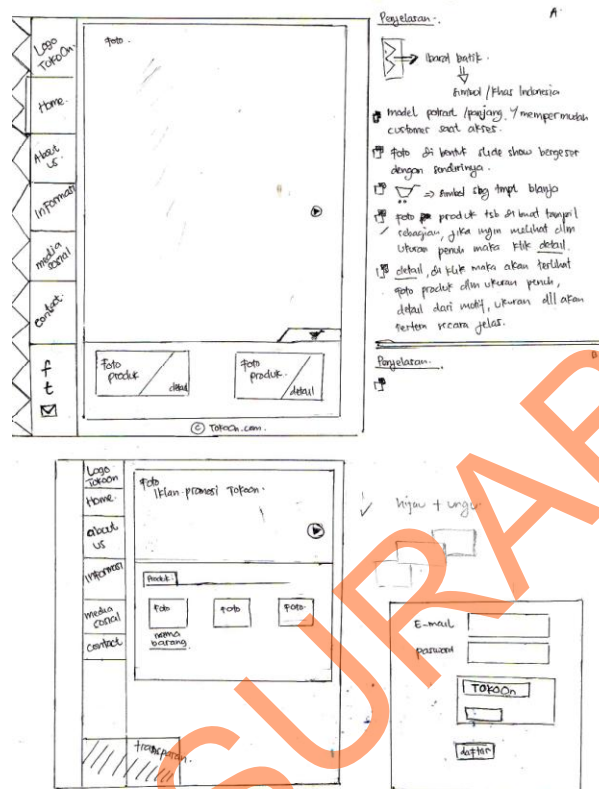
Sketsa pada tahap ini merancang pada desain yang akan di pakai di dalam konsep yang telah di buat. Desainnya mengacu pada gaya simple tidak terlalu rumit.

Berikut beberapa sketsa yang telah di rancang:



Gambar 3.2 Sketsa

Pada kedua gambar ini saya mencoba membuat sketsa serta brainstorming tentang unsure-unsur Indonesia, tentang TokoOn dan mulai melakukan penyusunan layout dan elemen-elemennya yang tepat sehingga dapat menjadi kesatuan yang utuh pada tahap akhirnya, melalui sketsa ini juga bertujuan untuk melakukan *balance* agar tidak terjadi banyak ruang kosong.

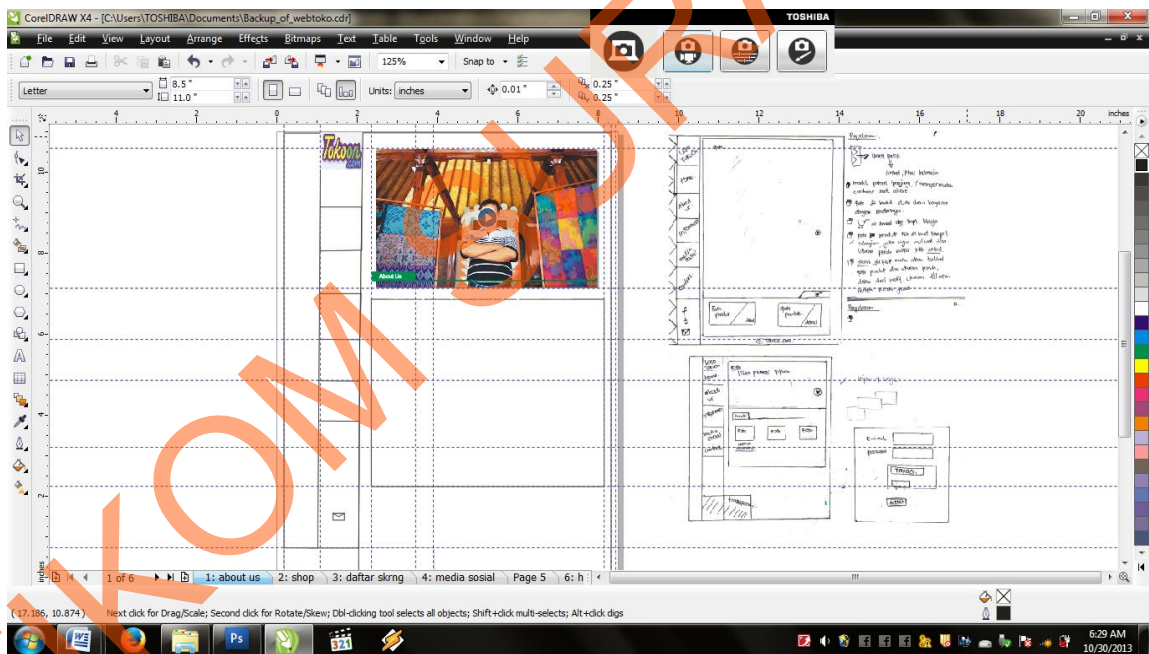


Gambar 3.3 Sketsa yang terpilih

Sketsa ini bertujuan untuk mempermudah kita dalam mendesain sebelum proses digitalisasi. Sketsa yang telah terpilih ini akan menjadi acuan saya dalam pengerjaan tahap selanjutnya, yaitu tahap olah digital.

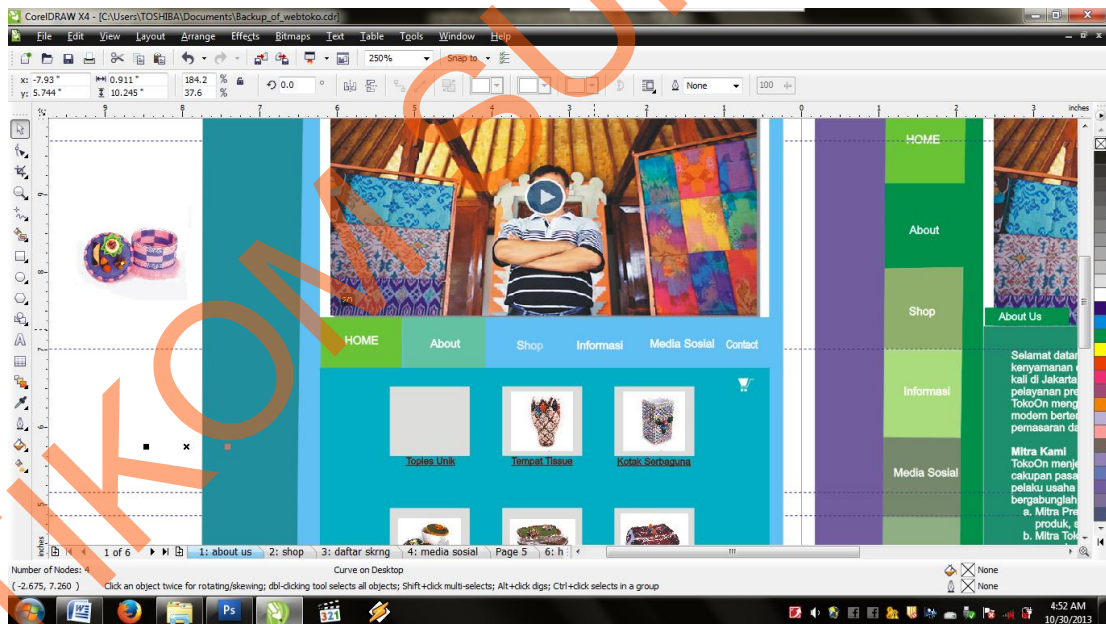
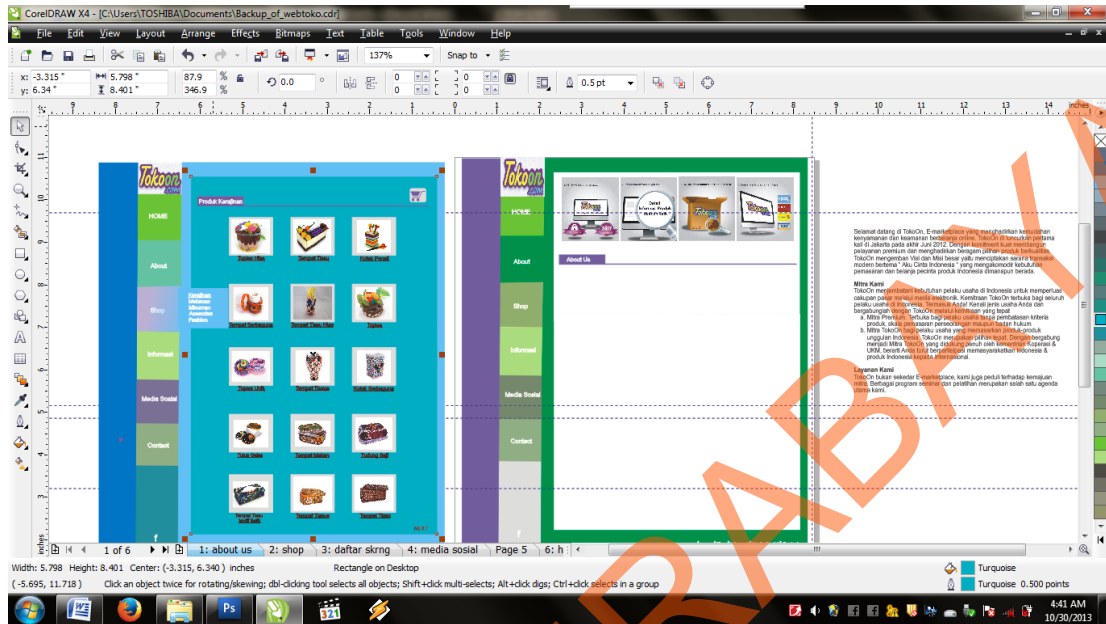
3.5.3 Aplikasi sketsa melalui olah digital

Setelah dibuat beberapa sketsa dan alternative desain maka di pilih beberapa desain yang cocok, diseleksi lalu di aplikasikan menjadi bentuk digital, proses ini dilakukan untuk mengaplikasikan desain sketsa menjadi media digital. Dibawah ini merupakan bentuk desain yang sudah di pilih dan di setuju. Namun, pada tahap ini belum seluruhnya final karena masih ada pemilihan dan penyeselarasan warna serta tata layout yang tepat guna hasil yang maksimal.



Gambar 3.4 Penerapan sketsa dalam digital

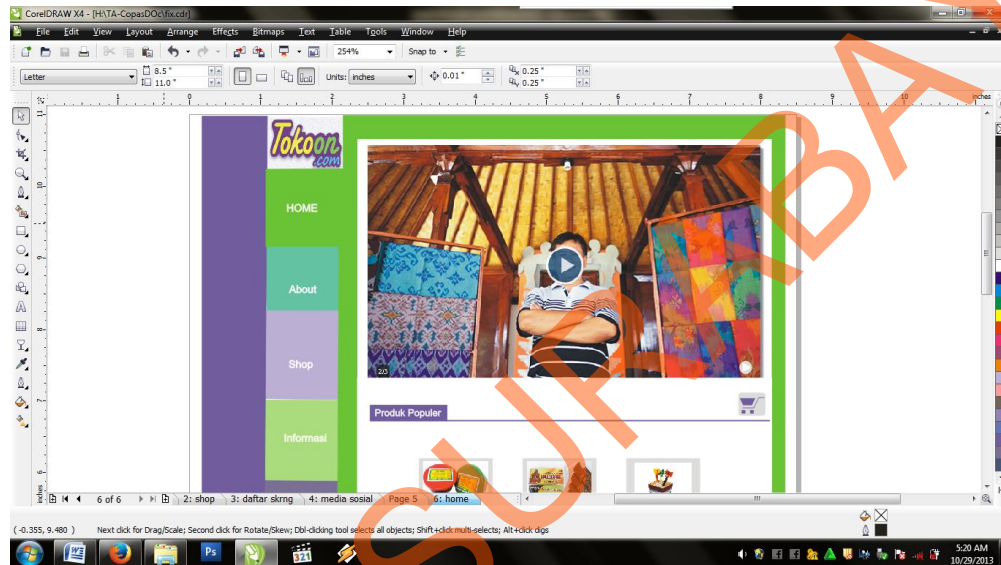
Pada tahap ini sketsa yang telah disetujui mulai diolah secara digital, langkah pertamanya yaitu, melakukan pemetakan-pemetakan dasar untuk mengetahui batas mana yang nantinya akan diberi warna, elemen-elemen dan pendukung lainnya.



Gambar 3.5 Proses pewarnaan dan tata layout

Gambar diatas termasuk proses dalam tahap pengaplikasian sketsa dalam digital yang terdiri dari tahap penataan layout dan penentuan warna-warna yang

sesuai dengan konsep dari TokoOn. Proses ini dilakukan untuk mengatur layout website agar terlihat estetik, dinamis, menjadi satu kesatuan yang utuh dan membuat customer lebih tertarik.



Gambar 3.6 Hasil setelah proses tata layout dan pemilihan warna

Proses ini menjadi proses tahap akhir dalam pengerjaan, dimana kita telah menentukan konsep, membuat sketsa serta final design yang lebih dinamis, menarik dan lain sebagainya.